PHOBOS

Nyhetsblad for Ares – kun for medlemmer

Nr. 300, onsdag 9. januar 2002

REDAKSJONELT

Det er ikke så veldig ofte man kan komme med nr. 300 av en publikasjon. For oss i PHOBOS-redaksjonen er det ihvertfall første gang! Vi skal ikke kaste bort lesernes tid med så veldig mye standard småpjatt, men vil jo få lov til å bemerke at dette nummeret av bladet blir produsert på akkurat samme sted som det første, i januar 1989: Ned på kontoret til et av redaksjonsmedlemmene, ikke så langt fra kaikanten i Bjørvika. Ja, om visse opera-planer holder tempoet sitt, blir nok dette det siste store, runde tallet som vi kan feire for PHOBOS'vedkommende på akkurat dette stedet. Begynner gravemaskinene på disse kanter om et år eller tre, blir det neppe noe PHOBOS 400 redigert litt herfra. Ikke flere PHOBOS-ledere der måkeskrik og solnedganger har en fremtredende rolle; ikke mye sjanse for å tråkle seg frem mellom polske langtransportbiler og containerstabler på vei til redaksjonsmøtet.

Nå, alt dette får fremtiden vise; vi nøyer oss med å fastslå at bladet vårt jubilerer med et relativt anstendig nummer – med noen nye innslag som kanskje skal aktivisere leserne litt mer, se vårt Spørrekonkurranse-serie – og med et visst håp om at PHOBOS vil få en lykkelig videreføring utover i det 21.århundre...

Endelig:

300!

NOE NYTT?

Det er ofte man føler at PHOBOS mangler et eller annet – gjerne bidrag fra eksterne, noe som i høyeste grad har vært savnet de siste årene! Heller ikke fra de tre aktive redaksjonsmedlemmene har det vært like mye å finne bestandig: Vi har hatt massevis av faste spalter som er blitt videreført en stund, men det er likevel få av dem som har vedvart gjennom en større del av de tilsammen 300 numrene våre. Noe av dette skyldes naturlige faktorer, som at en «Bilder fra Bjølsentraktene»-spalte basert på en serie med bilder fra Oslos forskjellige strøk i ARBEIDERBLADET/ DAGSAVISEN gikk inn da kilden til klippene var ferdig med distriktet... Andre ting, som «Hvordan vinne»-spalter, Ares-historie-serien, diverse føljetonger, forskjellige styremedlemmers mer eller mindre faste innlegg, eller lovede serier med løpende ARCON-info, er mer eller mindre rent ut i sanden av seg selv.

Derfor er vi hele tiden på jakt etter nye innslag til foreningsbladet vårt. For det første vil vi selvsagt benytte anledningen til å mase på folk generelt om å bidra. Vi tar imot det aller meste, alt fra skjønnlitteratur til spillreferater. Det er bare å levere til medlemmer av PHOBOS-redaksjonen på møtene (eller til Thomas Refsdahl på Blindern). Men for de av oss som trenger en liten stimulans til å være med og gjøre noe i PHOBOSm er det klart at vi tregner noe **aktiviserende**. Redaksjonen har sett seg nødt til å lage et mer kollektivt og kollaborativt tilbud, og har etter mye hode-kløing kommet frem til følgende:

«The Serial Quiz» eller Spørrekonkurranse-serie!

Vi starter denne spalten med å sette opp fem spørsmål (under). De kan besvares – NB kun skriftlig – ved å levere inn svarene på et ark til redaksjonen, på samme måte som med andre bidrag. Alle innleverte svar blir vurdert og poengsatt (etter en høyst differensiert verdiskala basert på vanskelighetsgrad) – og når nok svar er kommet inn, forhåpentligvis til neste PHOBOS, blir fasit gitt og en vinner for denne runden blir oppgitt. Spørrekonkurransen går løpende i alle nummer av PHOBOS i 2002, og en **kvartalsvinner** vil bli kåret før påske, før sommerferien osv. Dersom dette slår an blir det så en **årsvinner** («Ares QuizChamp 2002») i desember – kanskje t.o.m. med en «live» finalerunde, dersom det er jevnt mellom flere!

Premieringen skal vi få komme tilbake til i neste nummer – men vi tror vi kan garanterer at den blir spennende nok i seg selv...

Her kommer så egenaktivitets-innslaget inn: Deltagerne kan også score poeng ved å levere inn spørsmål til senere runder av konkurransen! Dommerne – PHOBOS-redaksjonen – forbeholder seg retten til å vurdere om spørsmålene er egnet, men ellers kan de være både lette og vanskelige; spørrekonkurransen går med et detaljert poengsystem, som sagt. Det er ikke mulig å score mer enn 25-50% av svarpoeng-verdien ved å formulere et spørsmål – og man får ikke noe poeng i det hele tatt dersom ingen klarer å svare på det. Og selvsagt har du ikke lov til å svare på ditt eget spørsmål! Likevel betyr jo dette at de som jobber med å holde prosjektet i live, vil tjene godt med poeng på det – blir spørsmålet brukt, er de jo garantert poeng...

Spørsmål til *Runde I*:

1) Mange kjenner godt til at E. Gary Gygax er berømt for å ha startet rollespillhobbyen ved å lage *Dungeons & Dragons* for over 25 år siden. Men hva het samarbeidspartneren hans, som egentlig bør ha minst like mye av æren for dette?
2) Når ble foreningen Ares, Norges eldste simuleringsspillklubb, startet?
3) Hva står ordet Dé i brettspilltittelen *Formula Dé* for?
4) Hvem startet den første norske spillbutikken, Tradition / AEH Hobby i Oslo?
5) Hva het grunnleggeren av det første simuleringsspillforlaget, Avalon Hill?

HUSK
OSLO SPILLFORUM
SØNDAG 13/1

PHOBOS
Medlemsblad for Ares – forening for simuleringsspill
Gratis til medlemmene!
Redaksjon:
Johannes H. Berg, Herman Ellingsen, Trond Jansen
Bidrag kan også leveres via Thomas Refsdal på Blindern
Utkommer hver 2. og 4. onsdag i måneden (unntatt til 4. onsdag i desember)

Settlers of Catan Optional Rules

by Thomas A. Stobie, S.F.O., (stobie@sprynet.com)

These options can be used individually or together for both the basic Settlers of Cataan as well as for Seafarers of Cataan.

Two Player Game Version

These rules adapt the original rules for use with just two players. These can be used with Settlers of Catan or Seafarers of Catan.

1. Each Player uses two colors.
2. Trading with the other player is not used. Trade with the bank only.
3. 20 Victory Points are required to win (higher totals can be used for longer games.)
4. Increase the threshold from 7 to 9 where discarding on a "7" is required.

Settlers Variable Board Layout

I have created these rules to allow the players to customize the layout. As the board layout significantly affect strategy, players should be aware that the choices they make during the layout phase will affect the way the game plays and how productive any settlement or city will probably be.

1. Shuffle the land cards in one pile facedown.
2. Shuffle the port cards in another pile facedown.
3. Place the sea hexes in another pile.
4. Place the number chits with the number side up and sorted by number.
5. Determine which player will do the first layout action and alternate layout actions among all the players until the board is totally layed out.
6. Layout the land tiles as follows:
    1. The first player draws a land hex and places it face up on the table. Place the bandit on top of it to remind all that this hex is the center hex.
    2. Then, the next player, draws a land hex and places adjacent to an already placed land hex and not more the four hexes away from the center hex. Repeat this step until all the land hexes are deployed.
7. Layout the port tiles as follows:
    1. The next player draws a port hex (port marker if using Seafarer components) and places it so that both ports touch land, no port touchs as already deployed port and, if possible, no port hex (port marker) touches another port hex (port marker). Repeat this step until all the port hexes (port markers) are deployed.
8. Place the regular sea hexes around the board to provide support for the other hexes. Sea hexes are assumed to cover the remaining spaces around the board as well.
9. Remove the bandit from the board.
10. Layout the number chits as follows obeying the number chit placement restrictions listed below:
    1. The next player takes a "6" or an "8" and plays it on any empty valid land hex. Repeat until all 6's and 8's are deployed.
    2. The next player takes a "5" or a "9" and plays it on any empty valid land hex. Repeat until all 5's and 9's are deployed.
    3. The next player takes one of the remaining number chits and plays it on any empty valid land hex. Repeat until all number chits have been deployed or all non-desert land hexes have a number chit.
11. Now determine the player that will start first, and follow the normal rules of play. It is important that the order of play be determined only after the board is laid out. If this is not done, the first player to go may be able to set up the board to his advantage.

Number Chit Placement Restrictions

The restrictions help to avoid unbalance in the potential settlement sites. In discovery scenarios, you should redraw the number chit if the drawn chit violates these rules.

1. Special Rule: No number may be placed in a hex adjacent to a hex with the same number in it.
2. 6's and 8's may only be placed on an empty non-desert land hex that is not adjacent to an already deployed 6 or 8. 6's and 8's should be deployed first.
3. 5's and 9's may only be placed on any empty non-desert land hex that wouldn't create a junction (potential settlement site) with more than 2 of 5, 6, 8, or 9. 5's and 9's should be deployed after 6's and 8's.

Seafarers' Discovery Scenarios

The Seafarers of Catan rules includes a number of Discovery Scenarios. This generalizes them and permits the players to select the starting options, bonus victory points options, and amount of discovery desired. In each case, the known isles are place, sea hexes are placed around the isles, then the remaining tiles are shuffled and deployed upside down. The players need to decide before play whether the number chit placement restrictions will be used for discovered land.

Known World Tile Major Options

1. One starting isle with two each of ore, wood, grain, sheep, and brick. [10 Tiles]
2. One starting isle with three each of ore, wood, grain, sheep, and brick. [15 Tiles]
3. Two starting isles with a total of two ores, woods, grains, sheep, and bricks. [10 Tiles]
4. Two starting isles with a total of three ores, woods, grains, sheep, and bricks. These islands can either be near to each other or at opposite ends of the map. [15 Tiles]
5. One starting isle per person with one each of ore, wood, grain, sheep, and brick. These isles should be as far as possible from each other and each player must deploy both his starting settlements on the same island. Each isle should have the following number chits, one of 6 or 8, one of 5 or 9, one of 4 or 10, one of 3 or 11, and one of 2 or 12. [5N Tiles] Option: Replace for all players the 2 or 12 chit with a 4 or 10 chit or even a 5 or 9 chit. This will speed up the early game by marking resources less rare. Alternate Option: For less experienced players replace the 2 or 12 chit with a 3 or 11 chit (very light handicap), a 4 or 10 chit (light handicap), a 5 or 9 chit (moderate handicap), or a 6 or 8 chit (significant handicap) to provide handicapping of players based on their skill.

Known World Tile Minor Options

These options can be applied to most of the major options above.

1. Scarce ore - reduce the ore tiles by one or two. *This tends to defer the building of cities until the later game after some exploration has occurred.*
2. Scarce brick - reduce the brick tiles by one or two. *This will slow down the building of roads and encourage sailing.*
3. Plentiful wood - increase the number of wood tiles by one. *This will speed up the early game.*
4. Initial Gold – add a gold tile to the starting mix. *This will speed up the game, particularly is a likely number chit is placed on it.*

Bonus Victory Point Options

They should be used individually.

1. 1 Victory Point for building a settlement on each new island.
2. 1 Victory Point for each island containing only your settlements and cities.
3. 1 Victory Point for each island where you have more settlements and cities than each of your opponents.

4. 1 Victory Point for each island where you have more than half the total settlements and cities on the island.
5. 1 Victory Point for each settlement or city placed on the starting island of an opponent. This should only be used if players start with equal-sized islands.
6. 1 Victory Point for each settlement or city placed on the starting island of an opponent and - **1 Victory Point** to the opponent who isle it is. This should only be used if players start with equal-sized islands.

Other Options

Flexible Bank Resource Trading – The Standard Rules requires that the 4 (or 3 with a port) resources traded be the same to receive 1 of your choice from the bank.
Option 1: Allow any mixture of resources to be traded at the standard rate.
Option 2: Allow any mixture of resources to be traded at the standard rate plus an additional resource.
Pirate & Bandit Expires – The Standard Rules state that the Pirate & Bandit stay in place until moved.
Option 1: Allow the Pirate & Bandit to expire after adversely affecting a player a number of times, such as 1, 2, or 3.
Option 2: Allow the Pirate & Bandit to be bribed to leave, by giving the desired Pirate or Bandit 2 or 3 resources and removing them from the board. *This can be used with Option 1 as well.*
Pirate & Bandit Moves – The Standard Rules do not have the Pirate & Bandit moving except as directed by the players.
Option 1: On a roll of "7" whichever of the Pirate or Bandit is not moved may move to an adjacent hex. After deciding which roll corresponds to each surrounding hex, roll one die and move the token to the rolled hex. If the move is not applicable, such as the Pirate on land or the Bandit at sea, the token does not move.
Option 2: If using the bribing of Pirate & Bandit in the Pirate & Bandit Expires Option, when one is bribe, if will move instead as list in option 1 or removed if the rolled hex is invalid for the token. *This can be used with Option 1 as well.*
Settlement & City Defense – The Standard Rules provide for no defense for a city from the effect of Pirates & Bandits.
Option 1: Permit a player to deploy an army permanently in a settlement or city. This can be done with a chip or other marker placed under the settlement or city. The effect this has is that the settlement or city is totally unaffected by the effects of the Pirate & Bandit. The used army either may or may not still be counted in the most army calculation.
Option 2: A player with an unexposed army can immediately play the army exposed, pre-empting the play of Pirate or Bandit, and allowing that player to place that token on any hex except the hex where it started or any hex that was pre-empted this turn. *This can be used with Option 1 as well.*
Equal Probability Number Chits – The Standard Rules provide that some number chits are more likely to occur than others.
Option: Use number chits from 1 to 9 in sufficient quantities to apply to the land hexes. Roll a ten-sided die instead of two six-sided dice for determining which hexes produce resources. On a 10 the normal effects of a "7" on two dice is used.
Permanent Road Placement – The Standard Rules states that once played, a road remains for the remainder of the game.
Option: A player can choose to remove a road. The road is returned to the player's out of play pieces. *This can be useful if the player is out of roads.*

Official Competition Board Layouts

I see the following options for official competition board layouts. This can be used with Settlers, Seafarers, or Seafarer discovery scenarios.

Hvordan vinne...

Settlers of Catan

av Herman Ellingsen

Hvordan vinne... var en fast spalte i Phobos de første årene bladet kom ut. Denne spalten har dessverre ligget nede i det siste, men i anledning av 300 nummers-jubileet tar vi den gjerne opp igjen. Denne gangen tar vi for oss *Settlers of Catan*.

Utplasseringen av brikkene i starten av spillet er relativt viktig – ikke avgjørende, som noen later til å tro, men det har mye å si. Her gjelder det først og fremst å skaffe seg flest mulig ulike ressurser – fortrinnsvis bør du ha alle fem slag ressurser etter at begge landsbyene er satt ut.

Samtidig bør du prøve å skaffe deg områder som kommer opp relativt ofte, men en vanlig feil er å satse på to områder med samme terningverdi, noe som ikke lønner seg. Det er faktisk viktigere å ha 6 ulike terningverdier enn det er å ha områder som kommer ofte opp. Men det er enda en ting du må passe på under utplasseringen av brikker – og det er at du ikke maler deg selv inn i et hjørne. Det er nå du sørger for å ha mange alternativer for hvor du kan bygge nye landsbyer. Det lønner seg sjelden å satse på havn i første runde, det viser seg gjerne at du ikke får så mye glede av den at det gjør noe.

Men spillet er ikke tapt, selv om du ikke klarer å bygge mer enn tre landsbyer – ikke så lenge du har tilgang på korn, malm, og sauer. Oppgrader landsbyene dine, og kjøp soldater. Husk at tre byer, største arme, og to VP-kort er ti poeng – nok til å vinne spillet.

I det hele tatt, den beste strategien i *Settlers* er den som ingen andre følger – og det er faktisk fire å velge mellom: Du kan satse på å spre deg utover brettet så langt det lar seg gjøre, du kan velge å bli så kompakt som mulig, du kan satse på å kjøpe kort, eller du kan gå etter havner. Problemet er at hvis du bare satser på en av strategiene, så vinner du i et hvert fall ikke – og den vanligste feilen folk gjør er at alle satser på å spre seg ut over brettet.

1. Standard Rules, competition official deploys tile according to random setup in rules. I feel this one has the potential to be the most unbalanced.
2. Standard Rules, each round uses same setup (created per rules or design by competition officials)
3. Variable Layout Option, competition officials create the layout. Same layout used by all boards in a round.
4. Variable Layout Option, players create layout.

When competition officials create a layout, it is recommend that they playtest the layout prior to the competition and make sure it is fairly balanced.

Different Victory Scenarios

I have come up with a number of victory points required based on the number of players and the length of game desired. You should decide what the target is before play begins. If it is not discussed, it is 10 for 3 or 4 players and 20 for 2 players. The longer the version the more significant becomes the "Pick a Card" deck.

Length of Game	2 Players	3 Players	4 players
Short	16	10	8
Normal	20	13	10
Medium	24	16	12
Long	28	20	14

If there are ways to earn additional victory points, you may want to add to the total listed.
Note that with the 3 player medium or long version, additional settlement, city, and roads markers are needed (unless at lot of use of the "Pick a Card Deck" is desired or sufficient opportunities to ear bonus victory points.)

Realisme i rollespill?

av Herman Ellingsen

Hvor blir det av de små, daglige irritasjonsmomentene i rollespillet? De som gjør dagen til noe spesielt, noe å huske?

Hvis gruppa for eksempel finner noen rustninger, hvorfor er det da alltid sånn at det alltid er noen i gruppa som kan bruke rustningene – spesielt når vi vet at de fleste ikke kan gå inn i en vanlig klesforretning, og bruke klær rett fra kleshengerne.

(OK, da, mange kan nok bruke klærne, men kom ikke har og si at de sitter som de skal.)

Ringbrynjen som ikke passer

Det hviler en forbannelse over denne ringbrynjen. Uansett hvem som prøver å ta den på seg, vil vedkommende oppdage at halvparten av ringbrynjen ligger i en haug rundt anklene. Og det nytter jo ikke akkurat å slåss med en ringbrynje slengende rundt anklene. Prøver du å holde den opp foran deg, så vil den derimot se ut som om den er akkurat passe.

Vi vet jo alle hvordan det er med pølsa som er for lang – er det ikke bare å kutte av ringbrynjen?

Vel, en spiller som prøver seg på dette har en ubehagelig overraskelse i vente. Så snart spillerne klarer å ødelegge en ring i ringbrynjen vil den umiddelbart krympe inn, og sitte så tett som fysisk mulig. Akkurat så tett, faktisk, at stakkaren ikke får trukket pusten. (Det er selvfølgelig mulig å ta av seg brynjen før man prøver å forkorte brynjen, men ikke vent at det hjelper...)

De to like rustningene.

Kort og greit: Gruppa finner to rustninger, som tilfeldigvis er akkurat like store. Og det er selvfølgelig bare en av spillerne som kan bruke rustningen...

Best fungerer dette selvfølgelig hvis den som kan bruke rustningen tilfeldigvis har andre problemer med å sloss i rustning. Vi kjenner selvfølgelig spillere som likevel vil ta med seg begge rustningene, men bare la dem gjøre det. Bare sørg for at det er litt for dyrt å skulle tilpasse begge rustningene, slik at spillerne får et godt incentiv til å selge den ene rustningen for å få råd til å tilpasse den andre...

Støvlene

Skotøy er et kapittel for seg. Min erfaring med skobutikker er at alle som ekspederer i skobutikker lyver. Men du kan jo prøve selv: "Finnes disse skoene i en bredere størrelse."

Reaksjonen er den samme over alt – de ser rart på deg. Skostørrelser går nemlig i lengden, ikke i bredden! (Dette er faktisk blank løgn, noe jeg kunne skrevet et par sider om, men denne artikkelen skulle faktisk handle om rollespill, ikke sko.)

Hvordan kan vi så plage spillerne med dette?

Enkelt – før eller senere oppdager en av spillerne at støvlene er i ferd med å bli litt slitne. Snart kommer spillerne til en landsby, og under over alle undere – landsbyen har en skomaker. Problemet er bare at skomakeren har mye å gjøre, så det vil ta et par uker før de nye støvlene erferdige.

Heldigvis viser det seg at skomakeren har liggende et par støvler, opprinnelig laget til en kunde som ikke ville ha dem. (Støvlene var som sagt for trange, men det trenger du ikke å fortelle spillerne.) Skoselgeren er ivrig, overbevist om at støvlene egentlig er akkurat passe, selv om de i grunner er fordømt trange. "De utvider seg så snart du begynner å gå med dem."

Etter noen dager viser det seg at skomakeren hadde helt rett – skoene er plutselig slett ikke noe trange – begge støvlene sprekker plutselig der overlæret er festet i sålen.

Det er ikke meningen at du skal overdrive problemene, det er bare meningen å gi litt tekstur, litt farge, og gjerne litt lukt til kampanjen din. Hvor ofte forteller du forresten spillerne dine hvordan det lukter i hulen?

EX CATHEDRA #199

(spalten til Johannes H. Berg, styremedlem i Ares, administrator for ARCON)

Som de mer oppegående av våre lesere vil ha registrert: Dette er et PHOBOS som kommer ut med litt ekstra stoff, på grinn av at vi passerer et stort, rundt tall. Det er spennende med jubileer! NB: Dette er altså ikke det 200de **Ex Cathedra**; inneværende spalte ble riktignok startet i nr. 100, men det har vært et enkelt avbrtudd i PHOBOS-utgivelsene siden den gang, slik at undertegnedes 200-spaltersjubileum ikke kommer før i neste nummer. Men mimre litt rundt de 300 numrene av PHOBOS kan vi jo gjøre likevel...

Det er helt klart at hadde ikke dette bladet blitt gitt ut av en bemerkelsesverdig trofast og innsatsvillig redaksjon, ville det aldri i livet ha nådd sitt 300de nummer. Undertegnede vil selvsagt ikke stikke sitt lys under en skjeppe (eller en ***bøtte***, som det faktisk heter i den nye Bibeloversettelsen...), men det sier seg selv at uten en jevn deltagelse fra de andre i redaksjonen (til å begynne med Trond Jansen og Jon Venbakken, etter hvert med Herman Ellingsen i stedet for Jon) kunne vi ikke ha klart dette. Det har også med noen få unntak vært en meget *jevn* og stabil utgivelsesfrekvens, med 23 ganger i året etablert som standard nærmest fra begynnelsen av, da vi begynte i januar 1989.

Nyhetstjenesten vår er vel fortsatt grei nok, og blir nå supplert av en av de få faste spaltene våre som har vedvart i lengre tid (den ble lansert i nr. 250, altså for over to år siden): «Datolisten». Av & til fremover vil nok denne bli supplert eller erstattet med undertegnedes eget *Fannisk NewsLetter*, men FNL dekker jo mye mer enn bare sfpillhobbyen, og er dermed kanskje mindre egnet enn en rent «intern » Datoliste om man kun er interessert i det som skjer i denne spesielle fritidsvirksomheten. Vi synes ellers at vi får med oss det meste av det som skjer i Ares-miljøet, og en god del annet som hender rundt om i simuleringsspillenes vidunderlige verden, både i Norge og utenlands.

Selvsagt er det svært mye man kunne skrevet om innen spillhobbyen som det rett & slett ikke er tid til å ta for seg i et blad som kommer ut såpass ofte som PHOBOS. Flere av oss har mange andre forpliktelser – for egen del har jeg allerede nevnt FNL, og i spillsammenheng synes jeg jo at både ARCON og Oslo Spillforum fortjener å tas med i betraktningen. Vi skal heller ikke se bort fra at det kan komme på tale med nye løsninger for produksjon og distribusjon av PHOBOS. Nå i e-mailens og nettstedenes tidsalder er det godt mulig at vi får til en web-basert løsning i tillegg til den gode, gamle papirversjonen.

Mye av dette vil helt sikkert bli avklart i løpet av de nærmeste årene – skal vi si at vi håper på å holde det gående frem til nr. 400, i hvert fall? (Det vil eventuelt komme ut i mai 2006, etter det jeg kan se!) Det er jop hledigivs en stund til, men jeg tror det er mer realistisk enn å se frem til høsten 2010...

Johannes H. Berg

OSLO SPILLFORUM PÅ SØNDAG!

Neste spilltreff hjemme hos Johannes H. Berg (Tuengen Allé 10) finner sted førstkommende søndag, 13/1. OSF er åpent for alle interesserte som kunne tenke seg å gjøre en innsats for spillhobbyen (eller i det minste å prate om det) og som setter pris på hjemmebakt pizza. Vi vil gjerne høre fra folk som dukker opp på forhånd, slik at det kan være lettere å vurdere hvor store ressurser som trengs til angjeldende anledning. Kontakt Johannes (snakk med ham på Ares, eller ring 92 08 13 65 eller 22 14 41 63) Du kan også maile ham på jhberg@fandom.no eller jobmailen johannes.berg@tekniskmuseum.no), dersom du er interessert i å komme!

SPILLTEST: Civilization 3
Sid Meier gjør det igjen

Av Martin Sivertsen, lør 15. des 2001 kl. 19:10

Vi tar en nærmere tit på tredje installasjon i Civilization-serien, et av de aller mest populære dataspillene noensinne

Joda, det begynner å bli et par uker siden Civ3 havnet i butikkhyllene, men vi synes likevel spillet fortjener en anmeldelse nå opp mot julehandelen. Dessuten er dette absolutt et spill det tar mer enn en kveld å bli fortrolig med!

Konseptet er det samme gamle. Du får i oppdrag å føre et folkeslag gjennom tidens lange løp, og starter med en gryende sivilisasjon 4000 f. kr. Det er opp til deg å sørge for at sivilisasjonen din uttåler kriger, revolusjoner, katastrofer, og stadige fremskritt i sin teknologi og sosiale utvikling.

Du har valget mellom seksten forskjellige sivilisasjoner, hver med unike egenskaper og storhetstid i forskjellige tidsepoker - noe som vil være svært viktig for når i historien man for eksempel skal foreta de store militære fremstøtene.

Har du kultur?
En av de store nyhetene i Civ3 er at du nå gis enda mer insentiv til å utvikle sivilisasjonen din på alle mulige områder, ikke bare militært men også innen kultur. Jo flere kulturelle fremskritt du gjør, for eksempel ved å bygge templer, bibliotek, og mektige praktverk, jo større landeområder havner under din kontroll. Dermed kan man ofte vinne like mye på å ha et rikt kulturliv som et velutrustet heimevern.

iTAVISEN TEST

Civilization 3

+ Like fengende som alltid
+ Kan spilles om og om igjen
- Ingen multiplayer

offisielle sider

Leverandør: Infogrames

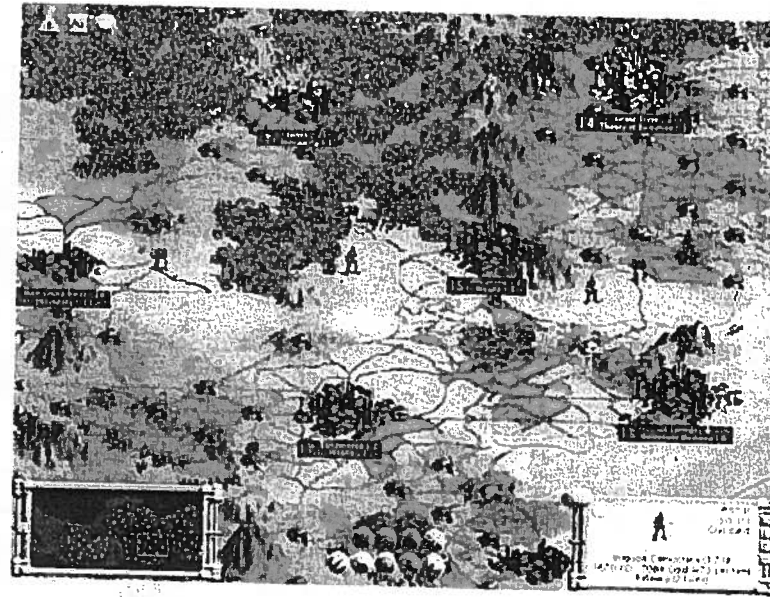
LES FLERE TESTER

Mange funksjoner og valg gjøres gjennom rådgiverne dine, som hjelper deg både med administrasjon av byene dine (folket må underholdes og holdes fornøyde), forskning, såvel som handel og diplomati. Det er nå slutt på å sende diplomater rundt omkring til andre sivilisasjoner, og i stedet kan du bygge ambassader og kommunisere direkte ved hjelp av budbringere. Handel vil være en viktig kilde til å skaffe seg råvarer og produkter man ikke selv har direkte tilgang på, så det lønner seg definitivt å opprettholde gode relasjoner i det minste til noen av dine naboer.

Spillet er relativt komplekst, men fremstår likevel relativt lettforståelig - ikke minst gjennom det meget etterretlige *Civilopedia*-oppslagsverket, som gir hjelp om hva det skal være fra hvordan enheter oppfører seg til hva konkret et skifte av styreform vil ha å si for sivilisasjonen din.

Alle gode ting er 3
Spill-legende Sid Meier's klassiske spill har fått en ytterligere finpuss i år. Grafikken er riktignok ikke noe man blir sittende å måpe over, og den hakkete scrollingen av kartet ville vært utilgivelig hvis dette ikke hadde latt seg fikse av en nedlastbar oppdatering, men uansett er spillet nå bedre enn noensinne - selv om man ikke har mulighet for å spille mot andre over Internett.

Civilization 3 er engasjerende og langvarig, og hvis tålmodigheten strekker til kan belønning i form av spilleglede være stor. Det er ikke vanskelig å ofre en helg på dette spillet - noe man nok også bør gjøre for å få mest mulig utav det. Har sin rettmessige plass under enhver strategispillers juletre.



Sid Meier-omtale på Nettet og i New York Times (neste side!)

In Historical Games, Truth Gives Way to Entertainment

By DAVID KUSHNER

IT'S wartime in ancient Rome. There are battles to fight, palaces to build, rulers to overthrow. But though the setting seems in order, there is at least one notable difference. The emperor at the helm is not Julius Caesar of Rome, it's Joe Sixpack of Secaucus. And he's holding a keyboard and a mouse.

Such is the role a player can devise in Civilization III, a computer game that puts gamers in the position of building an empire over centuries. Strategy games like this one, which is due in October, as well as series like Age of Empires and Railroad Tycoon are among the best-selling titles in the business.

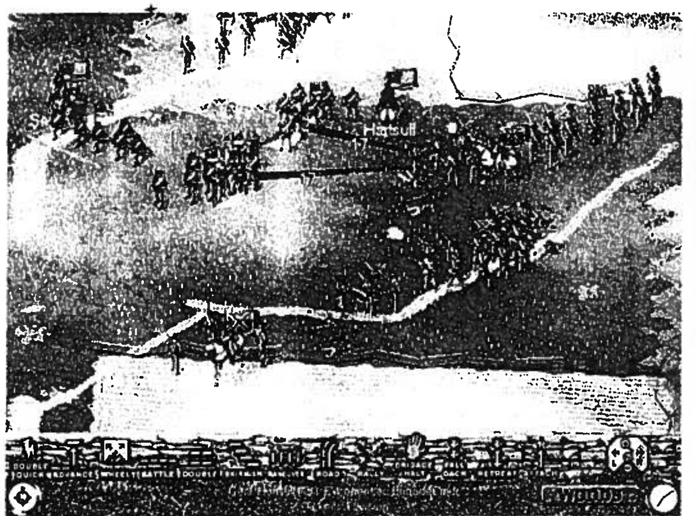
They transform a historical period into the stuff of an interactive experience. Players are immersed in the Battle of Gettysburg, say, or the construction of the Pyramids.

Some critics fault such games for departing from historical accounts of world events. The makers acknowledge that the games ignore some aspects of history, but argue that their purpose is to entertain. If anything, makers say, the games will encourage players to find out more about a particular subject.

No one is more familiar with these issues than Sid Meier. Since 1982 he has designed not only some of the most popular strategy games, but some of the most recognizable franchises in the business as well: Civilization and Railroad Tycoon.

Mr. Meier, 47, has long been fascinated not so much by the rampant shooter games but rather the nonviolent action of titles like Pac-Man and SimCity, the urban planning simulation game. He has used such an approach to build games that explored one of his other great passions: history.

"The fantasy of games is to allow you to take on a persona that's more exciting than real life," said Mr. Meier, who is co-founder and director of creative development at Firaxis Games in Hunt Valley, Md. "For me, I thought, 'What would it be like to be a Civil War general?' "





YOU ARE THERE The game designer Sid Meier puts players in historical situations like this battle in Antietam.

Mr. Meier has been pursuing those sorts of dreams through the construction of detailed and entertaining historical simulations. Gettysburg and Antietam cast players inside the Civil War. Railroad Tycoon put gamers behind the controls of the evolving intercontinental transportation system. Civilization I and II spawned a cottage industry as players around the globe ate up the opportunity to, more or less, take on the role of a God-like ruler. (In fact, the genre is sometimes referred to as "God games.")

In a market often associated with blood and guts, what compels so many people to play a game in which the most dramatic moment is, for example, the discovery of the wheel? In Mr. Meier's opinion, it's a matter of using familiar real-world achievements to provide a springboard for player fantasy.

"We're not trying to duplicate history," he said. "We're trying to provide you with the tools, the elements of history and let you see how it would work if you took over."

To achieve the greatest effect, developers of historical strategy games try to inject just the right dose of reality. Often this is achieved not so much by deciding what to include in the game, but by deciding what not to include, Mr. Meier said. In Colonization, for example, his game about the discovery of the Americas, there is no mention of slavery. In Civilization, there is a fictional German leader, but no mention of Hitler.

Mr. Meier believes that giving players too much information can make the game too arcane or controversial for its own good. For that reason, the historical data used to construct the simulations seldom run deeper than the content of an illustrated history book for children.

Another software designer who spends his research time in the children's aisle is Bruce Shelley, a former assistant to Mr. Meier who has since been one of the creators of Age of Empires. Like his former mentor, Mr. Shelley believes that the staying power of such games relies on forgoing the restraints of accuracy for the sake of entertainment. He said, "It's like that famous quote from John Ford," who once remarked that it is more important to film the legend than the truth.

For the most part, Mr. Meier said, strategy gamers, who tend to be 18- to 35-year-old men, do not see much of a problem when it comes to the games' veracity. "The historical aspect of these games is just the icing on the cake," said Graham Somers, a 22-year-old college student in Vancouver who runs an Age of Empires fan site called HeavenGames. "I have a definite love of history, and certainly sending an army of knights and battering rams into an enemy town has a historical basis, but the main thing is it's a lot of fun. They are games, after all."

Not everyone is so understanding. After the release of the first Age of Empires in 1997, South Korean government officials took issue with the game's depiction of an invasion by Japanese troops in the 1500's and demanded that the game be withdrawn. Rather than pull it entirely, Microsoft, the game's publisher, agreed to alter it for South Korean release without the offending historical elements.

When the sequel, Age of Empires II: The Age of Kings, was released in 1999, South Korean officials objected to the Sea of Japan's being referred to that way rather than as what they call it, the East Sea. Mr. Shelley's company, Ensemble Studios, again made the change. "Personally, I think it's silly that people get so upset," he said.

But some educators who study the games do not so readily dismiss such concerns. Among them is Dr. Robert Appelman, a clinical associate professor at Indiana University who teaches a course on the impact of games and simulations in instruction. Of the historical inaccuracies in those games, Dr. Appelman said: "I think in a curricular sense it's wrong. But when I consider that they put as much accuracy as they could within a box office paradigm, I applaud them for even trying."

Dr. Appelman is teaching his students to create educational games that more accurately reflect historical periods, warts and all.

Mr. Shelley said such an approach would be inappropriate for his company. "Every quarter we get a letter about how to redo a game that's about all of history," he said. "But that could kill our business. We'd end up with something that appeals to a small group of teachers that can use it as curriculum."

"The other side," Mr. Shelley added, "is that we hear from parents who tell us that 'my son couldn't give a hoot about history; now he goes to the library.' "

Playing With the Past

Here are some popular historical games:

CIVILIZATION II
(Developed by Microprose and released by various publishers; for Windows, Macintosh, PlayStation and others; $9.99 and up, depending on platform; for all ages.)

CIVILIZATION III
(To be released next month; developed by Firaxis Games and published by Infogrames Entertainment; for Windows; $49.99; for all ages.)

AGE OF EMPIRES, AGE OF EMPIRES II
(Developed by Ensemble Studios, published by Microsoft; for Macintosh and Windows; $29.99 to $49.99; for teenagers.)

SID MEIER'S CIVIL WAR COLLECTION
(Developed by Firaxis Games, published by Electronic Arts; for Windows; $14.99; for all ages.)

RAILROAD TYCOON II
(Published by Gathering of Developers, for Macintosh and Windows; $14.99 to $19.99; for all ages.)

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS
(Developed by Impressions Games, published by Sierra Studios; for Windows; $19.99; for all ages.)

Fannisk NewsLetter 3

#1, 2. årgang (av noe som forhåpentligvis kommer ganske jevnlig) 2. januar 2002, rel. 3.0

FNL ble lansert i år 2001 som et eksperiment fra redaktørens side. Foreløpig ser eksperimentet riktig vellykket ut, og vi regner med / håper på en rekke nye utgaver av bladet i 2002 – selvsagt ikke minst fordi det vil bety at det dermed også er blitt en mengde nye aktiviteter å skrive om! (Blir det færre arrangementer, trenger man også færre FNL...) Nå favner vi ganske vidt i dette bladet vårt, fra live rollespill til litterær & filmatisk science fiction, så jeg tror nok ikke vi skal gå tom for materiale med det første. Og uansett er det nok meningen å begrense det totale sideantallet her lite grann; sannsynligvis til 4 sider A4, hvis vi skulle få så mye stoff at dette kan ansees for nødvendig (vi har jo klart oss fint med 2 sider til nå, selv om vi har måttet presse teksten litt sammen en del ganger...). Dette er den første utgaven av FNL

Dersom du har lyst til å få omtale av et aller annet, det være seg kongress, laiv, klubbmøte eller publikasjon, bør du ta kontakt med redaktøren. Vi rapper ellers fritt og uhemmet fra bl.a. alle mulige nettsteder (særlig fandom.no og laiv.org), Aniaras, Ares', Arthedains og andre klubbers forskjellige publikasjoner samt con-fremskrittsrapporter etc. (Noen faste forkortelser er i bruk: se liste på s. 2. Alle «genreinndelinger» står for redaktørens egen regning.)

I FOKUS denne gang:

Det er ennå ikke helt avklart når viktige evenementer som årets ARCON og ShadowCon skal finne sted. I ARCONs tilfelle hadde man som vanlig lagt opp til en helg i slutten av juni – men nå viser det seg at Universitetet skal ha en kongress i den primære ARCON-helgen, og man har da valget mellom å skifte lokale eller å bytte dato. Begge deler er jo temmelig uheldig for en stor kongress – men vi tror vel kanskje at det rent logistiske grunner er mer sannsynlig at man tar ARCON er uke senere enn at man prøver å finne noen andre lokaler på Universitetet...

Søndag 13/1 [simuleringsspill]
Johannes H. Berg (SSHSS): **Oslo Spillforum 35**
(Oslo – a.e.f.)

Lørdag 19/1 [science fiction/film]
TSP-filmvisning: **Monsters, Inc.**
(Filmens Hus – Dronningens gt. 16, Oslo – kl. 16.00; gratis, men kun for medlemmer i TSP/Aniara)

Fredag 25/1 [science fiction]
Aniara: **SF-året 2001** (debatt / presentasjon)
(Oslo – Chateau Neuf, Slemdalsvn. 7 – *fra 18.00*)

Lørdag 2/2 - søndag 3/2 [laiv]
THVGS: **Fabrikken** (En fremtidsdystopi)
(Larvik)

Lørdag 2/2 – søndag 3/2 **(?)** *[simuleringsspill]*
DefCon: The Last Hurrah! (Brettspill-con; NB – sikker dato senere!)

Tirsdag 5/2 [science fiction]
Første-tirsdag-i-måneden-treff (egentlig ikke særlig sf-relatert, akkurat. En generell «fangathering»...)
(Stortorvets Gjæstgiveri – Grensen 1, Oslo – *fra ca. 18.30*)

Lørdag 9/2 –søndag 10/2 *[science fiction]*
TSP: **Minicon (navn senere?)**
(Oslo, UiO/Blindern – Sophus Lies Hus)

Fredag 15/2 - søndag 17/2 *[simuleringsspill]*
Knuthulhu m.fl.: **BaCon 3** (spillkongress)
(Kongsvinger – www.bacon.f2s.com)

Lørdag 22/2 *[science fiction]*
Aniara: **Generalforsamling**
(Oslo – Chateau Neuf, Slemdalsvn. 7 – *fra 18.00*)

Lørdag 2/3 –søndag 3/3 *[science fiction]*
TSP: **Minicon (navn senere?)**
(Oslo, UiO/Blindern – Sophus Lies Hus)

Tirsdag 5/3 *[science fiction]*
Første-tirsdag-i-måneden-treff (egentlig ikke særlig sf-relatert, akkurat. En generell «fangathering»...)
(Stortorvets Gjæstgiveri – Grensen 1, Oslo – *fra ca. 18.30*)

Fredag 8/3 - søndag 10/3 *[laiv]*
Arcadia: **Forvarsel**
(Sør-Trøndelag)

Mandag 25/3 - lørdag 30/3 *[laiv]*
Ravn: **Enigheten** (Ravns vinterlaiv 2002)
(Oslo – Bøensetra)

Torsdag 28/3 - søndag 31/3 *[laiv]*
De Uavhengige: **En langweekend på Brandbø**
(Den uavhengige påskelaiven)
(Sør-Trøndelag - "Stykket" speiderhytte på Lian/Trondheim)

Torsdag 28/3 - søndag 31/3 *[science fiction]*
Eastercon 2002: **Helicon 2** (den britiske sf-landskongressen)
(Jersey – St. Helier, Hotel de France)

Tirsdag 2/4 *[science fiction]*
Første-tirsdag-i-måneden-treff (egentlig ikke særlig sf-relatert, akkurat. En generell «fangathering»...)
(Stortorvets Gjæstgiveri – Grensen 1, Oslo – *fra ca. 18.30*)

Fredag 5/4 - søndag 14/4 *[laiv]*
BULK: **Saligia**
(Hordaland - Bergen sentrum)

Lørdag 6/4 - søndag 7/4 *[science fiction]*
TSP: **Minicon (navn senere?)**
(Oslo, UiO/Blindern – Sophus Lies Hus)

Fredag 12/4 - søndag 14/4 *[laiv]*
Veiskille: **Mirakelet**
(Oslo)

Lørdag 4/5 - søndag 5/5 [science fiction]
TSP: **Minicon (navn senere?)**
(Oslo, UiO/Blindern – Sophus Lies Hus)

Tirsdag 7/5 [science fiction]
Første-tirsdag-i-måneden-treff (egentlig ikke særlig sf-relatert, akkurat. En generell «fangathering»...)
(Stortorvets Gjæstgiveri – Grensen 1, Oslo – *fra ca. 18.30*)

Fredag 24/5 - søndag 26/5 [laiv]
Sonja Erlenkamp, Håkon Gaut: **Gjennom speilet**
(Sør-Trøndelag – Røros)

Tirsdag 4/6 [science fiction]
Første-tirsdag-i-måneden-treff (egentlig ikke særlig sf-relatert, akkurat. En generell «fangathering»...)
(Stortorvets Gjæstgiveri – Grensen 1, Oslo – *fra ca. 18.30*)

Fredag 14/6 – søndag 16/6 [science fiction]
ConFuse (Den svenske sf-kongressen 2002)
Æresgjester: China Miéville, Gwyneth Jones)
(Herrgår'n, Ryd, Linköping, Sverige)

Fredag 21/6 - 23/6 [laiv]
Levrgnukk: **Véraníns vilje** (Den store bænnelaiven)
(Akershus – Feiring i Eidsvoll)

Fredag 5/7 – søndag 7/7 [laiv]
Vargh: **Vargh 2002**
(Telemark – Skien)

Onsdag 31/7 - søndag 4/8 [laiv]
X3M: **Draconia: kampen om frihet**
(Østfold – Bøensætra)

DATOLISTEN

Onsdag 9/1: PHOBOS 300!
Søndag 13/1: Oslo Spillforum
Lørdag 2/2 til søndag 3/2: DefCon: The Last Hurrah! (tentativ dato...)
Fredag 15/2 til søndag 17/2: Spillfestivalen BaCon 3 i Kongsvinger

Litt om forkortelser etc. i «Kalendariet»:

- A.E. = adresse etter forespørsel (snakk med arrangør, eller kontakt FNL!)
- arr. oppl. = arrangørenes opplysning
- (?) = uvisst
- (!) = NB, endret eller lignende
- fringe = marginalt/slipstream-interessant for sf / spill-hobbyister
- laiv = levende rollespill / live roleplaying / live / laiv / lajv / LARP (s.d.s.i.p.)
- s.d.s.i.p. = stryk det som ikke passer

FNL utgis av Johannes H. Berg, Tuengen Allé 10, 0374 OSLO
Telefonkontakt: 22 14 41 63 / 22 14 11 20, eller jobb 22 79 60 00, eller mobil 92 08 13 65
E-mail-adresse: jhberg@fandom.no, eller jobb jhb@tekniskmuseum.no